ИГРЫ ДОМА

ИГРЫ В ДОРОГЕ

ИГРЫ НА УЛИЦЕ

200 детских игр, конкурсов, считалок

ИГРЫ-КОНКУРСЫ

ИГРЫ НА ПЛЯЖЕ

САЛКИ, ДОГОНЯЛКИ

ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ

ИГРЫ ЗИМОЙ

КЛУБ СЕМЕЙНОГО ДОСУГА

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Веселые игры и конкурсы для детей разного возраста. В них ребятишки смогут играть дома и на улице, на пляже, в дороге, зимой и летом.

Смешные считалки в конце разделов развлекут малышей и помогут поделить игроков на команды. Разнообразные задания на сообразительность не только разовьют мышление, но и не дадут скучать в свободное время.

- Лина Анатольевна Копецкая
  -
  - Салки-догонялки
  - Игры с предметами
  - Игры на улице
  - Игры на пляже
  - Игры зимой
  - Игры дома
  - Конкурсы
  - Игры в дороге
  - Список использованных источников

Лина Анатольевна Копецкая
200 детских игр, конкурсов, считалок

© Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», издание на русском языке, 2015

© Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», художественное оформление, 2015

Салки-догонялки

Салки классические

Игроки разбегаются, водящий (квач) их догоняет и пытается

дотронуться рукой – осалить. Если у него это получилось, осаленный становится квачом, громко объявляя об этом всем участникам. Иногда квач начинает гоняться за самым слабым участником. Тогда все остальные скандируют: «За одним не гонка – поймаешь поросенка!»

Салки «Я в домике»

Перед началом игры выбирается одно или несколько мест – «домиков»: песочница, место под детской горкой и т. д. Можно нарисовать круги мелом на дороге или выложить палочками на земле. Далее считалочкой выбирается квач. Игроки разбегаются, квач пытается их осалить. Игрок может прыгнуть в домик – там он в безопасности. Но долго оставаться в домике нельзя. Существует вариант игры, когда домиков меньше, чем участников, и вводится правило: двоим игрокам в одном домике спасаться нельзя.

«Выше ноги от земли»

Игра начинается как обычные салки, только вводится новое правило: убегающий игрок может присесть на любую скамейку, качели, бревно и поднять ноги или повиснуть. Главное – чтобы ноги не касались земли. В этом случае он становится

неприкосновенным. Долго оставаться в положении с поднятыми ногами нельзя. Если у всех игроков ноги оказываются на весу, квач может салить любого.

Салки-пересекалки

Игра начинается как обычные салки, только вводится правило: если квач гонится за кем-то, а другой игрок перебегает ему дорогу, то квач изменяет направление и гонится за помешавшим ему игроком.

«Колдунчики», или Салки «Чай-чай-выручай»

Выбирается водящий. Игроки разбегаются. Когда квач осалит кого-то, игрок замирает, расставив руки в стороны, и кричит «Чай-чай-выручай». Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и, дотронувшись, освободить его Игра заканчивается, когда все игроки заколдованы.

Тройные салки

К обычным салкам прибавляется новое правило: осаленным считается тот игрок, которого водящий коснулся три раза подряд, прокричав при этом: «Раз, два, три!»

Салки с приседанием

Напоминают салки «Выше ноги от земли», но в этих салках нельзя салить игрока, который успел сесть на корточки.

«Казаки-разбойники»

Игроки разбиваются на две команды: «казаков» и «разбойников». Разбойникам надо за определенное время не только спрятаться самим, но и спрятать «клад» – какой-то предмет. После этого казаки разбегаются в поисках всех разбойников и клада. Чтобы запутать казаков, разбойникам разрешается рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки – как в правильном, так и в неправильном направлении. После того как разбойники и клад найдены, команды меняются местами.

Салки команд

Участники делятся на три команды. Первая команда ловит вторую, вторая – третью, третья – первую. У каждого игрока на спине прикреплен кусочек бумаги цвета команды. Цель – догнать игрока команды-соперницы и сорвать у него со спины бумажку. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество бумажек соперника, а проигрывает та, которая набирает наименьшее количество бумажек.

«Мышиная охота»

Все игроки делятся на пары. Одна пара становится «котом» и «мышкой». Остальные пары встают в круг – в затылок друг

другу, образуя два круга: внешний и внутренний. Расстояние между парами должно быть таким, чтобы можно было между ними пробежать. Задача кота – словить мышку. Но она может «спрятаться» в норку – встать впереди любой пары в кругу. В этом случае мышкой становится игрок, оказавшийся третьим в паре. Если кот дотронется до него, когда мышка уже встала в пару, а он еще не успел начать бег, то он становится котом.

Стойка на одной ноге

Водящий не может салить игрока, который успел занять позу «стоя на одной ноге». Другую ногу, отведенную назад, можно держать двумя руками.

«Заяц без дома»

Игроки, кроме двух водящих, становятся парами лицом друг к другу, берутся за руки и располагаются по площадке. Между парами становится третий – «зайчик».

Один из водящих – «заяц», другой – «охотник». Заяц, спасаясь от преследования, становится в середину пары, вытесняя находящегося там зайчика.

Если догоняющий запятнал убегающего, они меняются ролями.

«Помощь друга»

Выбирают двух игроков – один становится водящим, другой от него убегает. Остальные игроки встают по кругу в шаге друг от друга. Убегающий и водящий бегут вдоль круга. Если убегающий чувствует, что его нагоняют, он может попросить помощи у любого игрока, выкрикнув его имя. Тогда названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, а на его место встает убегавший до этого игрок. Однако это место может занять и водящий, тогда новым водящим становится игрок, не успевший его занять.

«Прищепки»

Для игры понадобятся бельевые прищепки (яркие, разноцветные). Игроки делятся на две команды: «охотников» и «оленей». Прищепки делят на одинаковые кучки и выдают охотникам. Они прикрепляют прищепки на свою одежду. После сигнала охотники начинают ловить оленей. Поймав оленя, охотник прикрепляет к нему прищепку и отпускает. Побеждает тот охотник, на котором не осталось прищепок.

«Поймай воробушка!»

Дети становятся в круг, выбирают «воробья» и «кошку». Воробей находится в кругу, кошка – за кругом. Она пытается вбежать в круг и поймать воробья. Остальные игроки стараются ее не пустить.

«Мостик через ручеек»

Выбирается водящий, который бегает за остальными игроками. Тот, кого осалили, замирает на месте. Но если он сможет дотянуться до другого замершего игрока и взяться с ним за руку, то они образуют «мостик». Если под мостиком пробежит или проползет один из игроков («ручеек»), то замершие игроки освобождаются. Победитель определяется по количеству замерших игроков на момент окончания этапа игры (для водящего) или по количеству освободившихся игроков (для «ручейка»).

«Больная кошка»

Один игрок – это «здоровая кошка», которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает и становится здоровой кошкой на следующий круг.

«Волк во рву»

Посередине площадки проводятся две параллельные линии шириной около метра. «Ров» можно выложить скакалками. Выбираются один или два «волка». Они становятся во рву. Все остальные играющие – «козы» – размещаются на одной стороне площадки, на «пастбище». По сигналу козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. Волки, не выходя из рва, стараются осалить как можно больше коз. Волки меняются после 2–3 перебежек.

«Кружева»

Из играющих выбирают двоих – «челнока» и «ткача». Остальные становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1–1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота».

Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» – у второй. По сигналу «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его.

Если «челнок» успеет добежать до последней пары не пойманным, то вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру продолжает первая пара. Если «ткач» успевает запятнать «челнока», он становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. Эта пара становится в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом». Игра заканчивается, когда пробегут все пары.

«Караси и щука»

Площадка разделена двумя линиями на расстоянии 10–15 м одна от другой. Выбирается водящий – «щука» и становится в центре. Остальные участники – «караси» – располагаются на одной стороне площадки за линией. По сигналу караси перебегают на противоположную сторону, стараясь скрыться за линией, а щука ловит их, дотронувшись рукой.

Когда пойманы 3–4 карася, они образуют невод, взявшись за руки. Теперь, перебегая от черты к черте, караси должны пробежать через невод (под их руками). Когда пойманы 8–10 человек, они образуют круг-корзину, а остальные караси должны пробежать через нее (дважды пройти под руками). Победителем считается последний пойманный карась.

«Белые медведи»

В середине площадки чертится круг или овал – «льдина». Из числа играющих выбирают двух «белых медведей», они встают на «льдину». Остальные игроки свободно ходят и бегают вне пределов «льдины».

По сигналу белые медведи, взявшись за руки, отправляются «на охоту» – пытаются обхватить кого-нибудь из игроков свободными руками. Пойманного игрока они отводят на льдину. Когда на льдине оказывается двое пойманных игроков, они

становятся второй парой белых медведей. Игра оканчивается, когда большая часть играющих стала белыми медведями.

«Молекулы»

Выбирается водящий – «молекула». Все играющие – «атомы». Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных.

Игра заканчивается, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть все пойманы.

Считалки

* * *

Мы собрались поиграть.
Ну кому же начинать?
Раз, два, три –
Начинаешь водить ты!

* * *

Шел баран по крутым горам,
Вырвал травку, положил на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот водить пойдет!

* * *

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
Кукушата просят пить,
Выходи – тебе водить!

* * *

Забрался медведь в колоду,
Захотелось ему меду.
Кто не верит – погляди
И из круга выходи.

* * *

Одна кана; другая кана,
Села баба на барана,
Поехала в гости,
Поломала кости.

* * *

Барашек на лугу гулял,
Барашек рожки потерял.
Шел стороной голодный волк,
Барашка он зубами щелк!

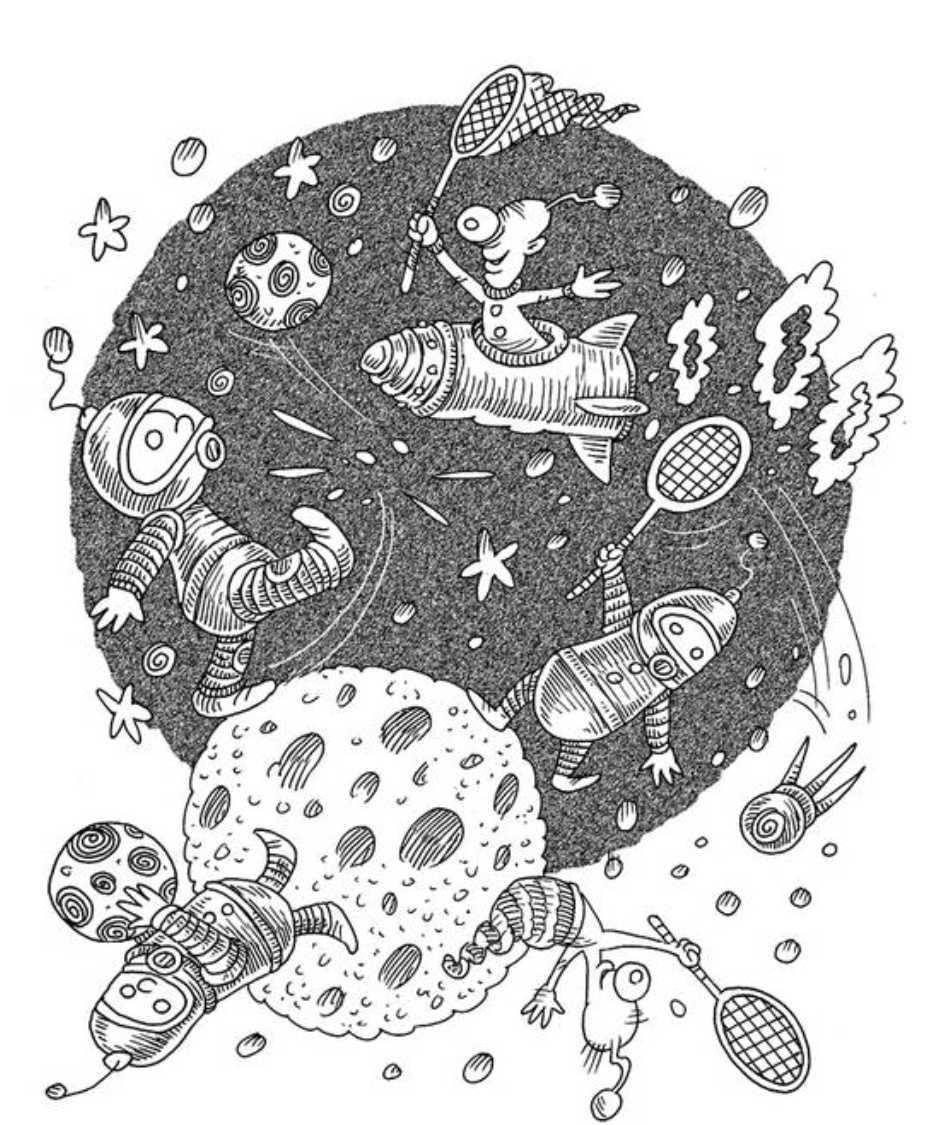
* * *

За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На дверях висит замок,
Ты за ключиком иди
И замочек отомкни.

* * *

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф-паф! Не попал –
В лес зайчишка убежал!

Игры с предметами



«Неправильный футбол»

Играют, как в обычном футболе, 2 команды. Одна команда ведет игру по всем правилам, а вторая – делает на поле все, что душе угодно: бегает, где захочется, и выхватывает мяч у противников любым способом, лишь бы без травм. Можно в ходе игры вбрасывать на поле второй мяч, прятать мяч под рубашку,

выстраиваться в воротах шеренгой или иметь сразу 2 вратарей. Игрокам разрешается обманывать соперников и забивать голы руками. Чтобы все было по справедливости, после первого матча команды меняются ролями.

«Волейбол вслепую»

Принцип тот же, что и в нормальном волейболе. Но вместо сетки натягивается какая-нибудь плотная ткань, чтобы игроки не видели друг друга. При таком положении дел мяч будет вылетать на игроков практически ниоткуда и его нужно будет стараться отбить практически в никуда.

Теннисбол

Теннисбол – это нечто среднее между футболом, волейболом и теннисом. Играют в теннисбол, посылая мяч ногами через сетку наподобие теннисной, а счет ведется, как в волейболе. Игра продолжается до 10 или 15 очков.

Мяч принимается и отбивается ногами, плечами и головой. В пределах своей площадки мяч можно пасовать от игрока к игроку не более 3 раз. Разрешается жонглировать мячом, но тоже не больше 3 раз.

Как и в волейболе, очки начисляются подающей команде. Если принимающая команда допускает ошибку, то очко получает команда противников. Если же ошибается подающая команда, то она теряет право подачи. Если обе команды выигрывают по одной партии, играют третью.

«Один в круге»

Игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре. Если центральному игроку удается поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Играть нужно в хорошем темпе.

Салки с мячом

Все игроки свободно бегают по площадке, а водящий пытается попасть в игроков мячом. Осаленный игрок уходит с поля площадки. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один неосаленный игрок. Именно он становится победителем. Нельзя бросать мяч очень сильно и целиться в голову других игроков. Нарушивший правила покидает площадку, а вместо него выбирают другого.

«Свечки»

Участники игры разбиваются на две команды. На земле рисуется круг диаметром 6–8 м. В круг вызываются по одному представителю от каждой команды.

По сигналу они одновременно подкидывают вверх теннисные мячи. Получает очко тот, кто подкинет мяч выше и, следовательно, чей мяч ударится о землю позже. Но если удар о землю произойдет за пределами круга, победителем считается соперник: он получает одно очко и еще дополнительное очко – его команда. Если оба мяча упадут за кругом, очки не начисляются.

Каждый игрок делает по 3–4 броска. Очки суммируются. Побеждает та команда, которая набрала больше очков.

«Быстрый бадминтон»

В игре участвуют два человека. Перед началом нужно натянуть между двумя стойками сетку (веревку или ленту) длиной не менее 2,5 м.

Игра начинается от одной из стоек. Участники игры встают по разные стороны сетки и начинают перебрасывать друг другу через сетку с помощью ракеток воланчик. При этом они передвигаются вдоль сетки. Сделав по 6 шагов в одну сторону, игроки возвращаются обратно. Игрок, пропустивший воланчик, получает штрафное очко, а его соперник – призовое очко. Всего нужно сделать по 5 проходов в ту и другую сторону. Побеждает игрок, набравший большее количество призовых очков.

«Ручной пас»

В игре принимают участие две команды, минимум по два человека в каждой. Игра проводится на ровной площадке, где

натягивается сетка или веревка на высоте 2 м от земли.

Игроки одной команды становятся по разные стороны от веревки. По команде игроки начинают перебрасывать мяч друг другу через веревку, одновременно двигаясь по направлению друг к другу. Владея мячом, игрок может сделать с ним 3 шага, но при этом он должен подбрасывать его вверх. Выигрывает команда, которая добежит до конца сетки первой и не совершит при этом ошибок (уронит мяч, промахнется и т. п.).

«Выбивание мячом»

Игра проводится у стены или высокого сплошного забора. Играющие выстраиваются в шеренгу на небольшом расстоянии друг от друга, в нескольких шагах от стены спиной к ней. Напротив них, в 8–12 м, чертится прямоугольная площадка длиной в 3 м, шириной в 1 м – это место водящего. Его цель – попасть мячом в любого игрока, не выходя за пределы очерченной площадки. Участники не сходят с места, но могут приседать, наклоняться и даже подпрыгивать. Игрок, в которого попал мяч, выходит из игры. Если игрок поймает мяч, брошенный водящим, кинет в него и попадет, он становится водящим, а тот, кто был водящим, занимает его место в шеренге. Когда у стены остается два участника, водящему дается право сделать два броска, чтобы выбить двух игроков. Если это ему удастся, он считается победителем, в противном случае победителем становится оставшийся игрок.

«На дальнюю планету»

Мешочек с песком на веревке – межпланетная станция. Надо раскрутить посильнее веревку с мешочком и, выпустив ее из рук, дать мешочку улететь подальше вперед. Побеждает тот, чья станция после нескольких витков вокруг Земли достигнет самой далекой планеты.

«Две четверки»

Чертится квадратная площадка размером примерно в половину волейбольной. Четыре человека располагаются внутри площадки (внутренняя команда). Внешняя команда находится за пределами площадки – по одному игроку на каждой ее стороне.

Переступать линию нельзя, за нарушение этого правила команда штрафуется.

Начинают игру «внешние»: они перекидывают мяч между собой, стараясь неожиданно бросить его внутрь площадки и осалить им игрока внутренней команды. «Внутренние» стараются увернуться от мяча или поймать его. Если игроки внутренней команды подберут мяч, упавший на площадку, или поймают его, когда их пытались осалить, мяч переходит к ним. Теперь «внутренние» перекидывают мяч между собой, стараясь неожиданным броском осалить игроков внешней команды, а «внешние» стараются поймать мяч или увернуться от него.

За каждый бросок, завершившийся промахом, команда получает штрафное очко. Набрав 4 штрафных очка, команда выводит из игры одного из участников – того, кто больше всех нарушал правила или больше всех промахивался. Выигрывает команда, в которой осталось больше игроков, если для игры отведено определенное время. Ну и, конечно, проигрывает та команда, в которой остался один игрок.

«Школа ловкости»

Для этой игры подойдет мяч размером от теннисного до футбольного. Количество игроков может быть любым.

Игрок встает на расстоянии 3 м от стены и выполняет упражнения, сложность которых постепенно возрастает. Играют по очереди.

1 класс: бросить мяч о стену и после отскока от земли поймать его.

2 класс: бросить мяч о стену, хлопнуть в ладоши, поймать мяч. Повторить 2 раза.

3 класс: бросить мяч правой рукой, поймать двумя руками. Повторить 3 раза

4 класс: бросить мяч левой рукой, поймать двумя руками. Повторить 4 раза.

5 класс: стоя спиной к стене, наклониться назад и из этого положения бросить мяч, затем повернуться к стене лицом и после удара мяча о землю поймать его. Повторить 2 раза.

6 класс: стоя лицом к стене, высоко поднять правую ногу и из-под нее бросить мяч правой рукой. Поймать, опустив ногу. Повторить 3 раза.

7 класс: то же, что в предыдущем классе, только поднять левую ногу и кидать мяч левой рукой. Повторить 3 раза.

8 класс: кинуть мяч левой рукой, поймать правой.

Повторить 3 раза.

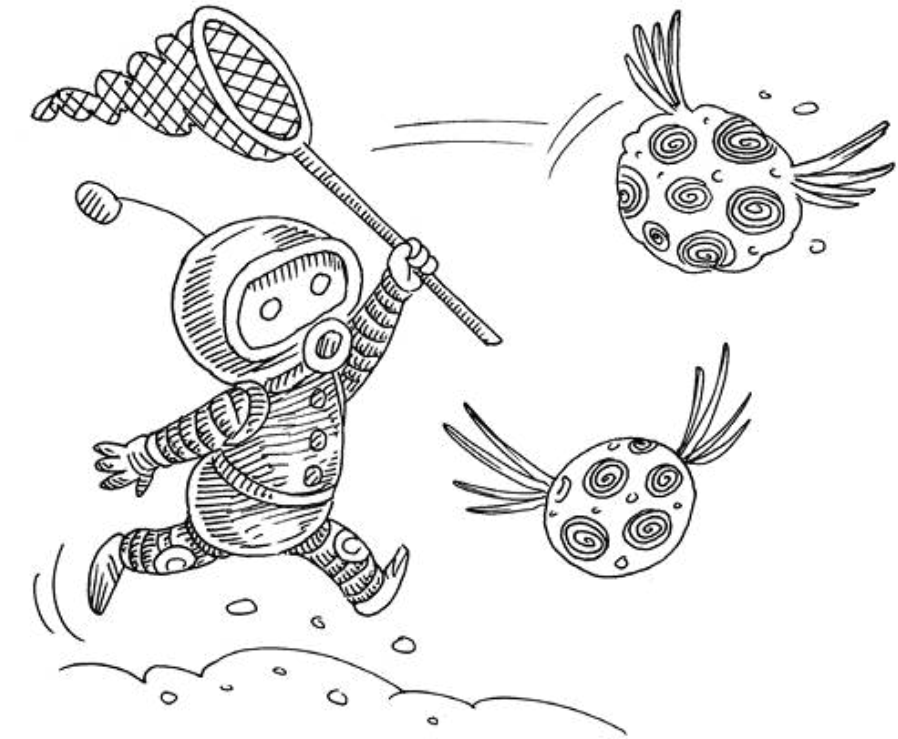
9 класс: кинуть мяч правой рукой, поймать левой. Повторить 3 раза.

10 класс: бросить мяч о стену, повернуться вокруг своей оси, поймать мяч. Повторить 3 раза.

Если игрок не выполнит упражнение, мяч переходит к следующему участнику, а он становится последним в очереди и начинает игру с первого класса. Победителем считается тот, кто пройдет все классы быстрее всех.

«Догони мяч»

Перед началом игры выбирается водящий. Играющие (15–20 человек) образуют круг, встав на расстоянии шага друг от друга. Водящий остается за кругом, за 2 человека до игрока, который держит мяч (можно за 3–6 человек, в зависимости от сноровки детей). По сигналу игроки передают мяч друг другу, стараясь делать это как можно быстрее, а водящий бежит за кругом и старается дотронуться до игрока с мячом. Если ему это удалось, тогда водящий меняется местами с игроком. Игроки не могут перекидывать мяч, они должны передавать его из рук в руки.



«Катись, яблочко!»

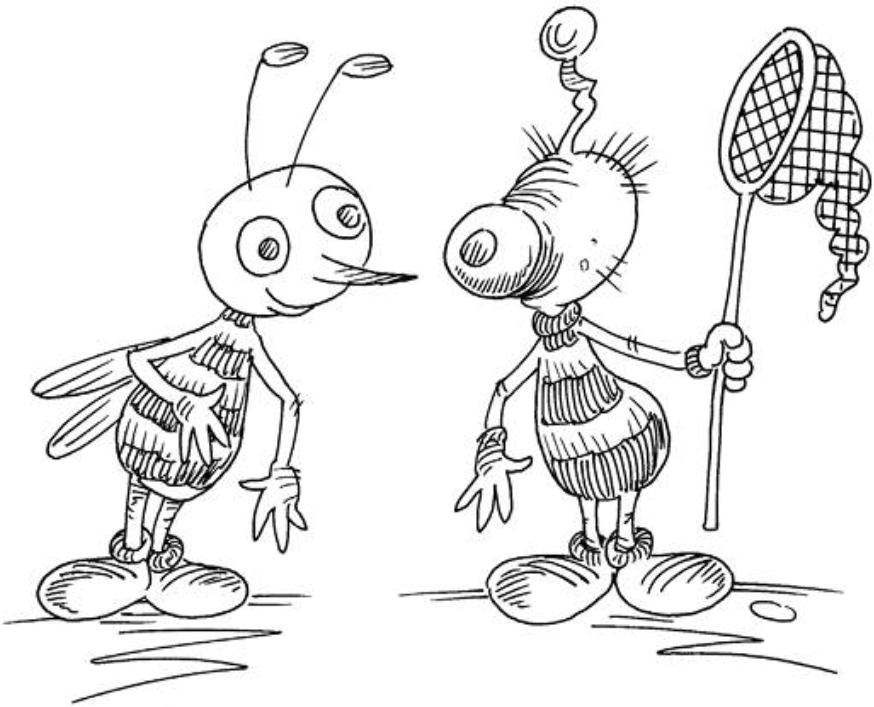
Игроки образуют круг, после чего садятся на корточки или опускаются на колени. Двое участников находятся в центре круга. Остальные игроки начинают перекатывать мяч так, чтобы коснуться им ног тех, кто стоит в центре. Осаленный меняется местом с тем, кто его осалил.

Выигрывает тот участник, который остался ни разу не осаленным.

«Пчелка»

Играющие (10 и более человек) образуют круг – встают на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру. Мяч перекатывают по земле внутри круга. Игроки руками отбивают мяч («пчелку») от себя, стараясь запятнать им другого. Участник, который не отобьет мяч и будет осален, считается ужаленным. Он разворачивается спиной к центру круга и не участвует в игре, пока следующий участник не будет осален. Тогда первый,

покинувший игру, снова разворачивается лицом к центру круга, а второй поворачивается спиной. Ловить мяч, а также отбивать его ногами запрещается.



«Картошка»

Участники встают в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга лицом внутрь круга. Начинают перебрасывать мяч между собой, причем отбивают его, как в волейболе, стараясь подавать мяч не очень удобно для отбивающего. Тот, кто уронит или не сможет отбить мяч, становиться «картошкой» и садится в круг на корточки. Он сможет вернуться в игру, если сумеет выпрыгнуть и поймать мяч или если кто-нибудь из играющих отобьет мяч так, что он попадет в сидящего игрока.

При промахе игрок, который ошибся, сам становиться «картошкой» и садится в круг.

«Беги за мячом»

Игроки выстраиваются двумя шеренгами лицом друг к другу

вдоль площадки. Расстояние между игроками – около 3 м, а между шеренгами – 5 м. Места первых игроков обозначаются кругами. Количество участников игры в каждой шеренге должно быть одинаковым.

Первые обозначенные места занимают игроки разных команд, рядом с каждым из них располагается игрок другой команды, рядом с которым становится, в свою очередь, игрок команды-соперницы и т. д. В результате получается, что в каждой шеренге игроки одной команды стоят через одного, а в разных шеренгах – по диагонали.

Игроки, стоящие на отмеченных местах, получают по волейбольному мячу. Игрок должен перебросить мяч из шеренги в шеренгу по диагонали игроку своей команды и перебежать на его место. Тот, в свою очередь, должен перекинуть его по диагонали следующему игроку своей команды и бежать на его место, и так до последнего игрока в шеренге. Последний игрок, получив мяч и ведя его, как в баскетболе, должен обежать противоположную шеренгу и занять первое, отмеченное кругом, место, а все игроки в шеренге – сдвинуться на одно место. Получается, что последний игрок одной шеренги становится первым в другой шеренге. Если участник обронил мяч или не смог его поймать, он должен поднять мяч, вернуться на свое место и повторить передачу.

Игра продолжается до тех пор, пока участник, который начинал игру, не окажется снова на обозначенном месте. Побеждает команда, которая затратит меньше времени на игру. Целесообразно выделять игроков одной команды каким-либо знаком, например цветными повязками на поясе.

«Лови – не лови!»

Для игры подойдет резиновый мяч небольшого размера или обыкновенный волейбольный. Играющие выбирают водящего, встают в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Водящий берет мяч и встает в центре. Он поворачивается вокруг себя, неожиданно кричит: «Лови!» – и бросает мяч какому-нибудь игроку. Участник должен поймать мяч. Если водящий крикнет: «Не лови!», игрок, которому кинули мяч, должен увернуться от него. Если водящий кричит: «Бросай!», то участник отбивает мяч обратно водящему. Игрок, который выполнил озвученную команду неправильно, выходит из игры. Победителем считается участник, оставшийся последним, он становится водящим.

«Стой!»

На земле или на площадке отмечают круг диаметром примерно 3 м. В центре его находится водящий, остальные размещаются за очерченным кругом, но не дальше чем в двух шагах. Водящий подкидывает мяч, и в этот момент все игроки разбегаются. После удара о землю водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться. Затем водящий старается попасть мячом в какого-нибудь игрока, не выходя за пределы круга. Если водящий попал в участника, то этот игрок становиться водящим.

«Старый замок»

На площадке чертится большой круг. Выбирается водящий – он становится в круг. Остальные участники встают за линией круга лицом к центру. В середине круга ставят 5 кеглей – это замок, который водящий должен защитить. (Замок можно сделать и в виде треножника, связав в верхней части палки, а сверху на него положить мяч.) Игроки перебрасывают мяч между собой, стараясь отвлечь защитника замка, и в тот момент, когда водящий зазевается, сбить кегли быстрым ударом мяча. Водящий может отбивать мяч любым способом. Участник, разрушивший замок, становится водящим.

«Зебрус африканус»

На площадке нужно начертить 7–9 линий (в зависимости от количества игроков) на равном расстоянии друг от друга, а также среднюю линию, которая делит площадку на два поля. Участники игры делятся на две команды. С обеих сторон от средней линии встают команды, лицом друг к другу, – по одному игроку на каждую полосу. Ведущий находится на средней линии. Он подкидывает надувной мяч вверх, а кто-нибудь из участников должен его поймать и закинуть как можно дальше на поле другой команды. Двигаться можно только вдоль своей полосы, не выходя за ее пределы. Если участник из другой команды поймает мяч, то забрасывает его на поле первой команды. Если мяч коснулся земли, штрафное очко получает команда, на поле которой это произошло. Побеждает команда, получившая меньше штрафных очков.

«Сороконожка»

Участников игры может быть 6–20 человек. На земле или площадке чертится круг диаметром 3–8 м. Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды стоят за кругом в произвольном порядке, у них – мяч. Участники другой команды выстраиваются в кругу друг за другом по одному, каждый последующий игрок держится за плечи предыдущего. Это и есть сороконожка. Стоящие за кругом начинают перекидывать мяч друг другу, пытаясь задеть им последнего игрока сороконожки, а все игроки колонны пытаются увернуться от мяча, защищая последнего игрока. Осаливать мячом можно только по ногам, тот, кто нарушит это правило, меняется местом с игроком, стоящим в конце сороконожки, а тот встает за круг.

Осаленный игрок выходит из игры. Когда будут осалены все игроки сороконожки, команды меняются местами.

«Самый гибкий»

Ведущий натягивает между двух столбов или деревьев скакалку на высоте груди детей. Игроки должны пройти под ней, выгибаясь назад и не задевая ее. Каждый раз, когда все игроки прошли под скакалкой, ее опускают на 20–30 см. Задевший скакалку выбывает из игры. Побеждает тот, кто остался последним, прошел все препятствия.

«Съедобное – несъедобное»

Перед игрой участники договариваются о том, какие мячи ловить, а какие отбивать. Например, мяч, сопровождаемый названием съедобного предмета, ловится, несъедобного – отбивается. Играющие встают в ряд, а ведущий – в нескольких шагах перед ними, лицом к ним. У ведущего мяч. Он, например, говорит: «Яблоко!» – и кидает мяч игроку, тот должен поймать его. Если называется несъедобный предмет, игрок должен отбить мяч. Тот, кто не ошибся, продвигается на один шаг вперед. Кто первым дойдет до ведущего, тот и выиграл. Можно использовать понятия: «живое – неживое», «растения – животные», «горячее – холодное» и т. д.

«Рыбалка-скакалка»

Игроки выбирают ведущего – «рыбака» и встают в круг. Ведущему вручают скакалку, которую он должен раскручивать по полу, постепенно ее чуть приподнимая. Задача «рыбок» – подпрыгивать так, чтобы скакалка не коснулась их ног. При этом игрок должен рассчитать, в какой момент он должен прыгнуть, чтобы не попасть «на удочку» рыбака. Тот, кого поймали, или выбывает из игры, или занимает место рыбака.

Считалки

* * *

Раз, два, три, четыре,
Кот живет у нас в квартире.
Пять, шесть, семь, восемь,

На обед мышей он носит.
Девять, десять, пять и пять,
Я успел вас посчитать.

* * *

Раз, два, три, четыре, пять –
В прятки мы хотим играть.
Надо только нам узнать,
Кто из нас пойдет искать.

* * *

Раз, два – ать, два.
Три, четыре – ноги шире!
Четыре, пять – будем мы бежать.
Кто догонит – тот и водит.

* * *

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы выходим поиграть.
Надо воду выбирать,
Будем мы тогда считать.
Топ, топ, топоты,
Водой точно будешь ты.

* * *

Раз, два, три, четыре!
Кошек грамоте учили –
Не читать и не считать,
А за мышками скакать.

* * *

За стеклянными дверями
Сидит попка с пирогами.
Скажи, попочка дружок,
Сколько стоит пирожок?

* * *

Раз, два, три, четыре, пять.
Кошка учится считать.
Потихоньку, понемножку
Прибавляет к мышке кошку.
Получается ответ:
Кошка – есть, а мышки – нет!

* * *

Летят лебеди с лебедятами,
Будем мы играть с ребятами.
Раз, два, три – водишь ты!

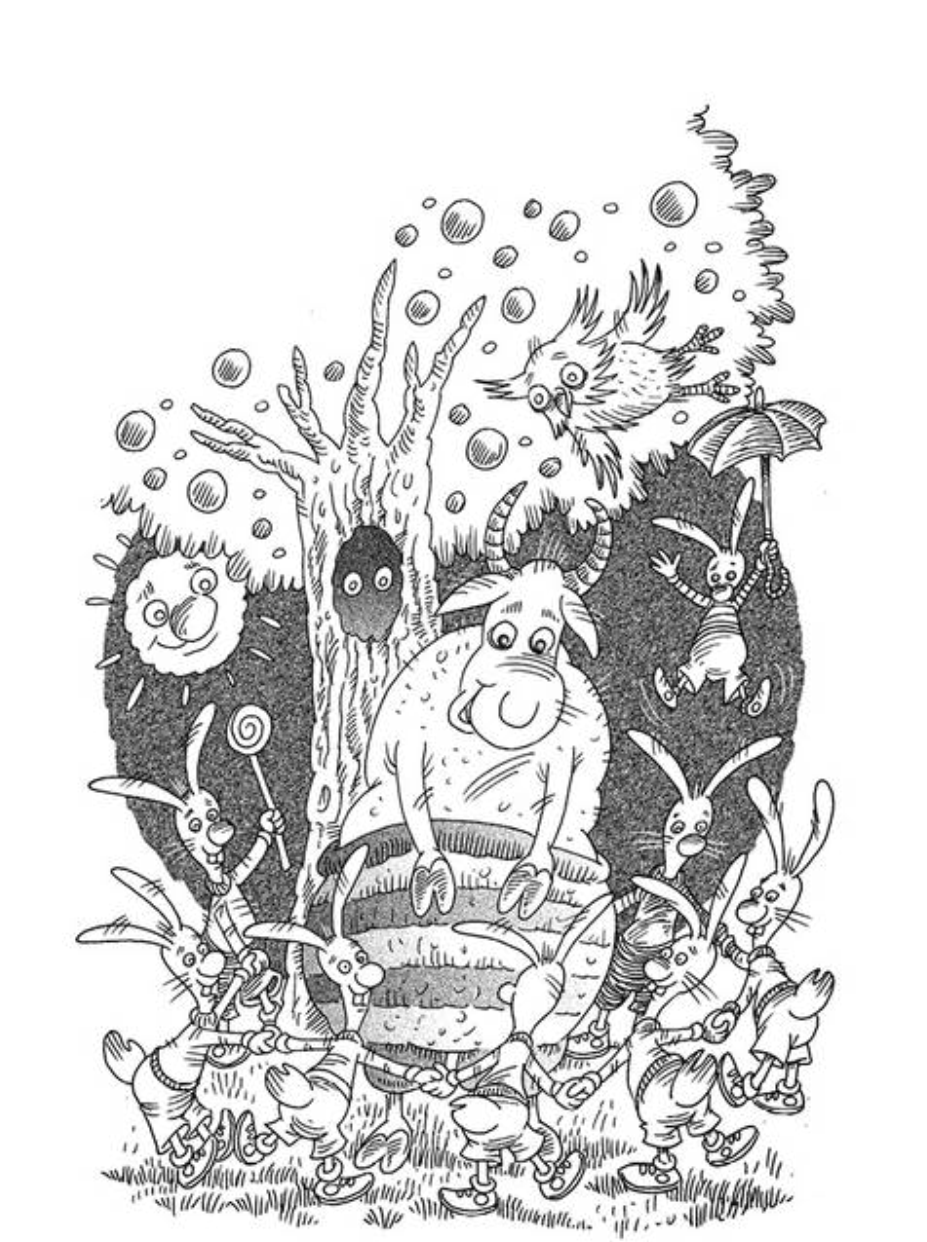
* * *

Раз, два, три, четыре.
Жили мышки на квартире.
Чай пили, чашки мыли,
По три денежки платили.
Кто не хочет платить,
Тому и водить.

* * *

Из-под печки
Две дощечки – хлоп!
Вышел поп.

Игры на улице



«Море волнуется раз»

Игроки выбирают водящего. Он отворачивается и говорит:

Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура на месте замри!

Вместо морской фигуры может быть любая другая – птичья, звериная, транспортная и т. д.

Игроки в это время раскачиваются и кружатся, расставив руки в стороны. По команде «Замри!» игроки замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к морской тематике, например корабль, краба, дельфина, пирата и т. д. Ведущий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него, «оживляя» фигуру. Игрок начинает двигаться так, чтобы ведущий узнал, что за фигуру он изображает. Тот, кто изобразит наименее похоже, становится водящим.

«Займи домик»

Дети разбиваются на пары, берутся за руки – это домики. Детей-«птичек» больше, чем домиков. Птички летают. Звучат слова: «Пошел дождик» – и птички занимают домики. Кому не хватило домика, выбывают из игры, а потом меняются с детьми-«домиками».

«Поезда»

В эту игру могут играют 7 и более человек. Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – «паровоз». У него нет своего депо. Водящий идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

«Буйволы в загоне»

Игроки встают в круг и берутся за руки. Два-три игрока стоят в центре – это «буйволы». Их задача – вырваться из круга. Они с разбегу пытаются прорвать круг, подняв вверх руки. Если не удалось прорваться в одном месте, они пытаются сделать это в другом. Если им это удается, буйволами становятся те игроки,

которые не сумели их сдержать.

«Полет совы»

Игроки выбирают водящего – «сову» и определяют, где будет располагаться ее дупло. Далее «сова» должна спрятаться в своем дупле и громко сказать: «День». Участники игры в это время размахивают руками, будто крыльями, изображая полет. Затем водящий неожиданно громко произносит: «Ночь». При этой команде игроки застывают в том из положений, в котором они «летали». Сова покидает дупло и начинает осматривать замершие «фигуры».

Игрока, который зашевелится, сова забирает с собой. Затем сова снова говорит: «День» – и дети вновь начинают «летать». Можно играть, например, до момента, пока в дупле не окажется 4–5 игроков.

«Симон говорит»

Ведущий произносит: «Симон говорит…» – и называет любое движение, например «прыгать», «поднять руки вверх», «сесть на корточки». Игроки должны выполнить движение. Если ведущий просто скажет: «Прыгать!», то дети движений не выполняют, а говорят: «Нам Симон не говорил!» Тот, кто сделает движение, выходит из игры или замерает на месте и пропускает ход. Игру проводят в быстром темпе.

«Светофор»

На земле обозначают две линии в 4–5 м друг от друга, ведущий («светофор») становится между ними, а играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков, называет какой-нибудь цвет, и игроки, у кого есть такой цвет в одежде, переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо «светофора», а он должен коснуться кого-нибудь из «нарушителей». «Нарушитель» становится ведущим.

«Шишки, желуди, орехи»

Игроки встают тройками и образуют круг. Каждый из тройки получает название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за кругом. Ведущий произносит слово «орехи» («шишки» или «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье-то место. Если это ему удается, то он стает «орехом» («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает ведущим.

«Зайцы в огороде»

На площадке чертятся один в другом два круга диаметром 7–9 и 3–4 м. Выбирается водящий – «сторож». Его место – в малом круге («огороде»). Остальные игроки – «зайцы». Они располагаются в большом круге. По сигналу зайцы, прыгая на двух ногах, проникают в огород, а возвращаются только прыжками. Сторож должен запятнать как можно больше зайцев. Пойманные зайцы выходят из игры. Когда будет поймано 5–6 зайцев, выбирается новый сторож, а старый становится зайцем.

«Парашютисты»

Играющие по очереди спрыгивают с пенька или прочно стоящей скамейки, стараясь приземлиться в самый маленький кружок, нарисованный около скамейки. Так определяется самый лучший парашютист.

«Стоп!»

На площадке очерчивается круг диаметром 1–1,5 м, на расстоянии 20–30 м от него проводится черта. Выбирают водящего, он становится в круг, остальные игроки – за чертой. Водящий, стоя спиной к игровому полю, говорит: «Тише едешь – дальше будешь». После этих слов игроки быстро бегут по направлению к водящему. Но он неожиданно произносит: «Стоп!» – и оборачивается. В этот момент все играющие должны замереть на месте. Если водящий замечает игрока, сделавшего движение

после команды «Стоп!», то возвращает его за линию. Водящий снова поворачивается спиной к игрокам и произносит те же слова. Игроки начинают движение с того места, где их застала команда водящего.

Побеждает игрок, который встает в круг водящего двумя ногами до того момента, когда он произнесет: «Стоп!». Именно он становится новым водящим.

«Запрещенные движения»

Играющие выстраиваются в большой круг. В центре круга становится ведущий. Перед началом игры он показывает 2–3 запрещенных движения, которые нельзя повторять, а затем начинает делать движения. Все играющие должны их повторить, кроме тех, что запрещены. Игрок, допустивший ошибку, получает штрафное очко. В конце игры подсчитываются штрафные очки.

«Свободное место»

Из числа играющих выбирается водящий. Остальные становятся в круг, очерчивая небольшой круг (диаметром 40 см) и вокруг своих ног.

Водящий подбегает к одному из игроков и дотрагивается до него, после чего они разбегаются в разные стороны. Каждый из них стремится быстрее обежать круг (пробегать через него запрещается) и занять освободившееся место. Игрок без места становится водящим.

«Пешие всадники»

Играющие разбиваются на пары и определяют, кто из них будет «всадником», а кто «лошадью». «Всадник» садится на спину «лошади» и захватывает его туловище ногами. Нижний игрок также помогает «всаднику» руками удержаться в «седле». Затем «лошади» сходятся, и «всадники» стараются сбросить противника с «коня». «Кони» в борьбу не вступают. Побеждает та пара, которая удержалась на ногах и не упала.

«С кочки на кочку»

На площадке чертятся две ровные или извилистые линии на расстоянии 3–5 м. Это берега, между которыми расположено болото. На поверхности болота начерчены на расстоянии 20–30 см друг от друга кочки-кружки. Игроки должны, перепрыгивая с кочки на кочку, перебраться с одного берега на другой.

Прыгать можно на одной или на двух ногах. Игрок, который попадет ногой в болото, выбывает из игры.

«Краски»

Играющие выбирают «продавца» и «покупателя». Остальные игроки – «краски». На противоположных концах площадки (на расстоянии 10 м) проводятся две линии: за одной будет «магазин продавца», а за другой – «дом покупателя».

«Покупатель» отходит. Игроки-«краски» садятся на скамейку и называют «продавцу» цвет той краски, какой каждый из них хочет быть. «Продавец» запоминает, какого цвета краски у него есть. Затем приходит «покупатель» и говорит: «Стук, стук!..» «Кто там?» – спрашивает «продавец». «Покупатель» называет свое имя. «Зачем пришел?» – спрашивает «продавец». «За краской». – «За какой?» – «За красной (синий, голубой и т. д.)». «Покупатель» может назвать любой цвет.

Если такая «краска» есть в лавке, то «продавец» называет цену (в пределах 10) и протягивает руку ладонью вверх. «Покупатель» именно столько раз ударяет своей ладонью по его, считая вслух, с последним ударом «краска» вскакивает с места и убегает. «Покупатель» должен догнать «краску» и коснуться ее рукой. Пойманную «краску» «покупатель» отводит в свой «домик» и возвращается за другой краской.

Если названного цвета краски у «продавца» нет, то он говорит «покупателю»: «Скачи на одной ножке по красной (синей и т. д.) дорожке!..» «Покупатель» скачет до условленного в начале игры места на одной ноге и возвращается к «продавцу». Игра продолжается до тех пор, пока не будут куплены все краски.

«По дорожке на одной ножке…»

На площадке проводятся две параллельные линии на расстоянии 5–8 м. Игроки делятся на две команды и становятся у первой черты. Каждый игрок должен допрыгать до второй линии на одной (правой) ноге, а возвратиться бегом или прыгать на другой (левой) ноге. В этом случае наступать на обе ноги можно

только за линиями.

«Ключи»

На площадке чертят кружки диаметром 50 см на расстоянии 1,5–2 м друг от друга. Это «домики» игроков. Их на один меньше, чем игроков. Затем выбирают водящего, а остальные игроки занимают «домики».

Водящий подходит к какому-либо «домику» и спрашивает у играющего: «Где ключи?» Игрок отвечает: «Пойди к… (называет имя любого игрока) постучи!» Во время этого разговора остальные игроки меняются «домиками». Водящий должен заметить эти передвижения и занять освободившийся «домик». Если за 3–4 попытки он не занимает освободившийся «домик», то кричит: «Нашел ключи!..» По этому сигналу все игроки должны поменяться своими «домиками», а водящий в это время успевает занять один из них. Игрок, оставшийся без «домика», становится новым водящим.

«Гусеницы»

На площадке проводят дне параллельные линии на расстоянии 6–10 м – «старт» и «финиш». Играющие делятся ни 2–3 команды с равным количеством игроков. Команды подходят к линии старта и строятся в колонну друг за другом. Первый игрок сгибает ногу в колене, стоящий за ним игрок одну руку кладет на плечо стоящего впереди, а другой рукой держит его согнутую ногу. У последнего игрока нога просто согнута в колене. Так образуется команда-цепочка. По сигналу ведущего команды начинают движение вперед, передвигаясь прыжками на одной ноге. Побеждает команда, которая первой пересечет линию финиша.

Считалки

* * *

Аты-баты – шли солдаты,
Аты-баты – на базар.
Аты-баты – что купили?
Аты-баты – самовар.

Аты-баты – сколько стоит?
Аты-баты – три рубля.
Аты-баты – кто выходит?
Аты-баты – ты и я.

* * *

Ехала машина темным лесом
За каким-то интересом.
Инти-инти-интирес,
Выбирай на букву «эс».
Буква «эс» не подошла,
Выбирай на букву «а».

* * *

Шла кукушка мимо сада,
Наступила на рассаду
И сказала: «Ку-ку-мак,
Убирай один кулак».

* * *

На златом крыльце сидели:
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты будешь такой?
Выбирай поскорей –
Не задерживай добрых
И мудрых людей!

* * *

Катилася торба
С высокого горба.

В этой торбе:
Хлеб, пшеница,
С кем хочешь,
С тем поделися.

* * *

Стакан, лимон,
Выйди вон.
Стакан воды,
Выйди ты.

Игры на пляже

Все игры на воде должны проводиться при

бдительном наблюдении взрослых!

«Кто выше?»

Игроки произвольно располагаются в водоеме и по сигналу водящего проводят прыжки вверх, отталкиваясь от дна пятками. Всплывать надо, не помогая себе ни руками, ни ногами. Выигрывает участник, который прыгнет выше всех.

«Морская звезда»

Участники игры, сделав глубокий вдох и задержав дыхание, по сигналу ведущего приседают под воду, а затем, наклонившись, поднимаются на ее поверхность. Необходимо распрямить руки и ноги так, чтобы получившаяся фигура напоминала морскую звезду. Выигрывает тот, кто дольше всех продержится на воде в таком положении.

«Раки»

Участники игры, стоя по пояс или по плечи в воде, располагаются по кругу, один из «раков» – в его центре. Игроки говорят водящему: «Рак, рачок, можно присоединиться к тебе?» Как только «рак» скажет: «Можно!», все игроки погружаются с головой в воду и направляются к центру круга. Пришедший последним становится ведущим.

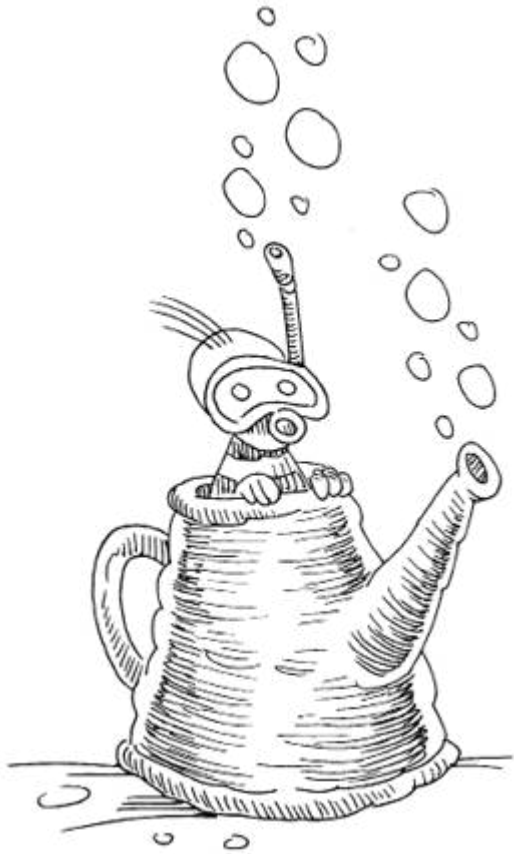
«Кто дальше?»

Участники игры разбиваются на пары. В каждой паре игроки встают лицом друг к другу, берутся за руки и упираются ступнями в ступни. На счет «три!» они отпускают руки и, резко оттолкнувшись друг от друга, скользят по воде в разные стороны. Помогать себе руками и ногами нельзя. В игре побеждает тот, кому удастся проплыть дальше своего соперника.

«У кого больше пузырей?»

По свистку ведущего игроки погружаются с головой в воду и выполняют продолжительный выдох через рот. Во время

погружения нельзя толкаться и мешать друг другу. В игре побеждает участник, у которого получилось больше пузырей.



Водящий должен очень внимательно следить за безопасностью игроков.

«Цветы на воде»

Участники игры рассчитываются на первый-второй. Игроки встают в круг, берутся за руки. Причем встать участники игры должны по очереди, т. е. первый – второй – первый – второй и т. д. Первые номера остаются стоять, вторые ложатся на спину (ногами в центр круга) и слегка бьют по воде ногами. Через некоторое время игроки должны поменяться ролями. В игре побеждает та команда, у которой получились самые сильные брызги.

«Идем по дну»

Играют в эту игру на отмели. Участники должны зайти в воду по колено, встать на четвереньки, опереться на руки и вытянуть ноги. На берегу нужно отметить дистанцию около 15 м. По сигналу ведущего все игроки устремляются к финишу – начинают шагать руками по дну водоема.

«Все на берег»

Участники игры должны поделиться на две команды, построиться по росту и рассчитаться по порядку номеров. Первые номера – капитаны команд. По первому сигналу капитана игроки должны построиться, по второму – бежать в воду. После команды «Играем!» они могут плавать, плескаться и т. д. Неожиданно капитан дает команду: «Все на берег!» Игроки должны тут же выбежать на берег и построиться по росту. Побеждает команда, которая сделает это быстрее.

«Речной бой»

Участники игры встают лицом друг к лицу на расстоянии 2–3 шагов. Каждый играющий по команде водящего начинает брызгать водой на своего партнера по игре. Игрок, который первым станет вытирать лицо руками или повернется к своему партнеру спиной, выбывает из игры. Победившие в паре продолжают состязания между собой.

«Аккуратный пловец»

В эту игру могут играть дети, которые уже умеют плавать.

Участники игры делятся на две команды. Каждый игрок должен плыть, держа одной рукой теннисный мяч над головой, а другой помогая себе. При движении игрок должен постараться не намочить мяч.

Каждый игрок команды должен проплыть не менее 20 м (10 м вперед и 10 м назад). Проплыв дистанцию, игрок передает мяч очередному участнику заплыва. Выигрывает команда, которая быстрее достигнет финиша и пронесет свой мяч сухим.

«Самый ловкий»

Участники игры кладут перед собой на воду надувной круг и, сделав глубокий вдох, погружаются в воду так, чтобы, поднимаясь на поверхность, они смогли надеть круг на голову. Выигрывает тот, у кого получилось это сделать. Помогать себе руками нельзя.

«Лилипуты и великаны»

Участники игры заходят в воду по пояс. По сигналу ведущего «Лилипуты!» игроки приседают. После сигнала «Великаны!» они должны подпрыгнуть вверх. Если участник игры был невнимательным и не выполнил команду, он выбывает из игры. Побеждает тот, кто остался последним.

«Гонки с доской»

Для игры необходимы доски для плавания, два буйка.

Участники игры делятся на две равные по числу игроков команды. Команды становятся на расстоянии 15 м от буйков. По сигналу ведущего стартуют первые игроки с доской в руках. Плыть можно, помогая себе только ногами. Необходимо доплыть до буйка и вернуться. Игрок, который придет к финишу первым, приносит своей команде 2 очка. Как только все игроки одной из команд выполнили задание, игра останавливается. У кого больше очков, тот и побеждает.

«Перетягивание»

Участники игры делятся на две равные по числу игроков команды и входят в воду по колено. Впереди каждой команды встают капитаны и берут друг друга за руки. Все остальные игроки выстраиваются за своими капитанами и обхватывают друг друга за пояс. Держаться нужно крепко, ведь, если кто-то расцепит руки, команде засчитывается поражение. Каждая команда должна постараться перетянуть команду противника на три шага в свою сторону.

«Водяные весы»

Участники игры делятся на пары. Игрок, который будет находиться над водой, не должен сгибать или поднимать ноги вверх. Тот, кто нарушит правило, выбывает из игры. Игроки в парах встают спиной друг к другу, продев руки под локти партнера. Поочередно наклоняясь вперед, они стараются оторвать партнера от дна, опуская при этом свое лицо в воду и делая выдох. Побеждают самые стойкие.

«Самый быстрый ныряльщик»

На дно водоема нужно положить цветные железные тарелочки (или любые другие небольшие не всплывающие предметы), которые хорошо будут видны в воде. По сигналу водящего участники игры ныряют и собирают тарелочки. Тот, кто наберет больше тарелочек за 30 секунд, и станет победителем.

«Водяная гусеница»

Участники игры делятся на две команды. Игроки каждой команды выстраиваются в затылок друг за другом, потом, погружаясь в воду, каждый впередистоящий обхватывает ногами пояс следующего за ним пловца. Руки у всех свободны, игроки должны синхронно ими работать. Ноги же свободны для плавательных движений только у последнего пловца. Тот игрок, который нарушит правило и расцепит ноги, выбывает из игры. Побеждает команда, которая быстрее доплывет до финиша.

«Бег к реке»

На расстоянии 60–100 м от водоема проводится линия, вдоль которой выстраиваются все играющие. Водящий раскладывает на воде мячи или круги на равном расстоянии друг от друга и от берега. По сигналу водящего игроки бегут к реке, достают из воды мячи или круги и бегом возвращаются. Мячи или круги отдают водящему, который и определяет первые три места.

«Азбука на воде»

В воде нужно разбросать пластмассовые карточки с буквами. Участникам игры дается задание: по команде ведущего за

1 минуту собрать на воде 5 букв и сложить из них любое слово. При этом игроки не должны отталкивать своих соперников, если те первыми взяли буквы.

«Песочные замки»

Очень интересно проводить время на пляже за сооружением песочных замков. Замки в готическом стиле получаются, если смешать песок с водой до консистенции жидкой манной каши и лить такое «тесто» тонкой струйкой, постепенно наращивая башни. Если, отправляясь на пляж, прихватить с собой набор из разных емкостей и несколько совочков разных размеров, то построить можно целый песчаный город.

Ну а если у вас нет ничего, кроме большой пластиковой бутылки и дощечки, примените такую технику: из сухого песка насыпьте горку, сделайте в ней углубление и тонкой струйкой влейте туда воду из бутылки. Затем откиньте сухой песок, а из оставшейся влажной заготовки, используя дощечку, как резец,

создавайте свой шедевр.

«Песочные скульптуры»

Можно попробовать свои силы в создании песочных скульптур. Для этого понадобится вместительная емкость, например большое ведро. Емкость нужно наполнить влажным песком и хорошо его утрамбовать, затем освободить заготовку и начинать творить. Вам понадобятся совки, стеки для пластилина, строительный мастерок. Сгодится и обычная одноразовая ложка или ножик. Профессиональные скульпторы создают таким способом настоящие чудеса, ну а вы просто получите огромное удовольствие.

«Песчаная ванна»

Развлечение с пользой для здоровья – позакапывать друг друга в теплый песок. Такая песчаная ванна забавляет и приносит пользу при целом ряде заболеваний. Сразу после песчаной ванны, которая длится несколько минут, некоторое время лучше отдохнуть в тени. И помните: при «закапывании» нужно оставлять открытой область сердца, а голова должна быть защищена от солнечных лучей головным убором.

Игры зимой

«Снежная крепость»

Вначале нужно построить крепость – стену высотой 1,5 м и длиной 4–5 м. Строят крепость все, а обороняют ее по очереди.

Половина участников защищает крепость, находясь внутри нее (за стеной), половина нападает. Защитники и нападающие ведут активную перестрелку снежками. Участник игры, в которого попали один раз, считается раненым, два раза – убитым, и он выбывает из игры. Побеждает команда, которой за определенный промежуток времени удалось вывести из строя большее количество противников.

«Гонки снежных комков»

Участники игры делятся на две команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному на расстоянии 5–10 шагов один от другого. У последних игроков каждой команды имеется по хорошо скатанному снежному кому. По сигналу они начинают катить ком до игрока, стоящего перед ними, – и так поступает каждый. Первый игрок в колонне должен докатить комок до конечной черты, находящейся в 10–20 шагах от него.

Скатанные комья можно использовать для построения снежной крепости.

«Блоки»

На площадке отмечают линии старта и финиша. Расстояние между ними 25 м. Играющие разбиваются на блоки – группы по 5 человек. У каждого игрока в руках по лыжной палке, конец которой он протягивает соседу. По команде все блоки движутся к финишу.

«Эстафета на санках»

Игроки делятся на две команды. Участники строятся параллельными рядами перед стартовой чертой. По сигналу ведущего два игрока от каждой команды – один в санках, второй его везет – бегут к финишу. Длина дистанции 30–40 м. На финише игроки меняются местами и возвращаются к команде. Их сменяет другая пара участников. Побеждает команда, все игроки которой раньше успели прокатиться на санках.

«Снежные салки»

Один из играющих – водящий. Остальные пробегают мимо него по площадке в разных направлениях. Водящий старается попасть в них снежками (их заготавливают заранее). Тот, в кого попали снежком, останавливается и, не покидая своего места, кидает снежки в игроков, помогая водящему. Постепенно число таких помощников увеличивается. Когда их становится больше, чем игроков, игра прекращается.

«Салки на лыжах»

Игра проводится, как обычные салки, но игроки стоят на лыжах без палок. Водящий старается запятнать остальных игроков. Запятнанный игрок становится водящим.

«Втяни в круг»

Двое санок привязывают к концам прочной веревки длиной 3–4 м. На утоптанной снежной площадке очерчивают круг диаметром 1,5–2 м. Санки размещают по обеим сторонам круга, на одинаковом расстоянии от его центра. Веревка должна проходить через центр круга. Игроки садятся на санки лицом друг к другу и держатся за сани руками. Их задача – втянуть внутрь

круга своего противника, отталкиваясь от земли ногами и упираясь.

«На одной лыже»

Игроки должны пройти дистанцию 15–20 м на одной лыже, отталкиваясь палками. Побеждает тот, кто придет к финишу первым, не оступившись ни разу свободной ногой в снег.

«Снежные пузыри»

В хорошую зимнюю погоду, когда на улице нет ветра и сильный мороз, возьмите на прогулку с ребенком мыльные пузыри. Когда вы выдуете мыльный пузырь, у вас будет возможность понаблюдать, как моментально на шаре начинают образовываться мелкие ледяные узоры. Можно взять соломку и, надув шарик, «положить» его на скамейку, а затем наблюдать, что будет дальше. Этот удивительный опыт вы можете подкрепить рассказом, как в облаках образуются снежинки.

«Черепашки»

Это игра-соревнование, в которой может участвовать несколько пар. Каждая из них садится на санки спиной друг к другу. По сигналу игроки стремятся достигнуть финишной черты (на расстоянии 10 м от старта) как можно скорее, отталкиваясь от земли ногами одновременно. Это нелегкая задача, поскольку один из игроков в паре сидит спиной по направлению движения.

«Беги, колокольчик, беги»

Игра проводится на большом ледовом поле с ровной поверхностью (каток или залитая площадка во дворе). Для проведения игры понадобится колокольчик и коньки для каждого участника.

Участники выбирают двоих водящих. Одному из остальных участников дают колокольчик. Игроки собираются вместе посреди поля, затем по сигналу взрослого ведущего разбегаются в разные стороны. Задача водящих – догнать и дотронуться до игрока с колокольчиком. А тот может передать колокольчик кому-то из

остальных участников. Если обладателя колокольчика один из водящих все-таки ловит, тот становится новым водящим.

«Сороконожки на лыжах»

Для данной эстафеты (участвуют более 10 игроков) понадобятся лыжи для каждого участника (палки не нужны) и две длинные веревки.

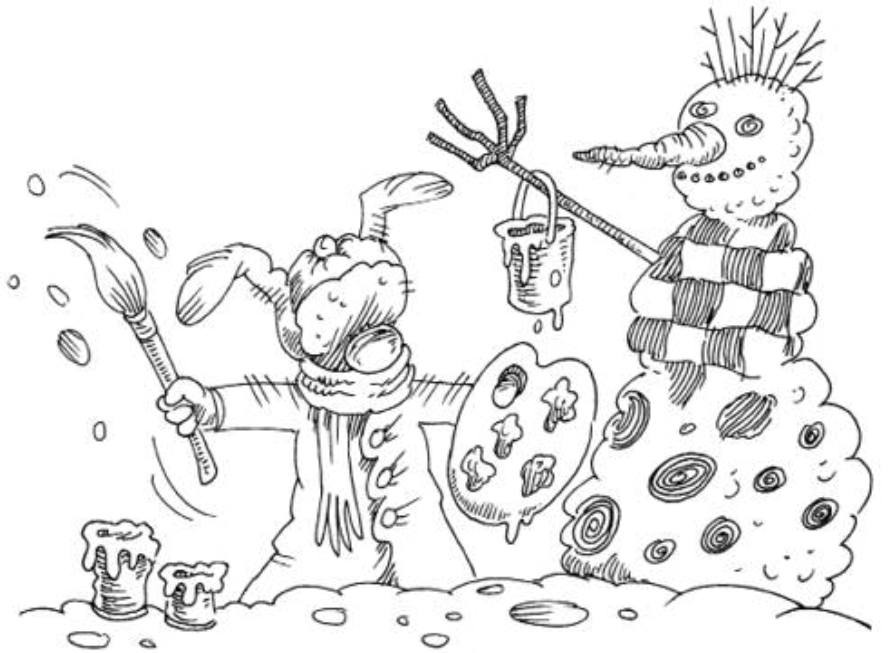
Формируются две команды с равным количеством игроков. Команды строятся в две колонны. Расстояние между игроками в колонне – 2–3 м, а между колоннами – 3 м. Каждой команде выдается по веревке. Участники команды должны крепко взять в руки эту веревку так, чтобы игроки, которые становятся справа от нее, чередовались с игроками, которые берут ее с левой стороны. Перед стоящими впереди колонн игроками отмечается стартовая линия. На расстоянии 100 м от старта отмечается финишная черта, причем на ней напротив каждой колонны в снег втыкается палка или флажок.

Побеждает та команда, которая в полном составе быстрее соперницы добралась до финиша (его должен пересечь последний участник, стоящий в колонне).

В том случае, если игрок случайно отпустил веревку, он должен догнать колонну, встать на свое место и схватить веревку снова.

«Разрисуем белый снег»

Малыши будут в восторге от возможности сделать снег разноцветным! Для этого вам понадобится пищевой краситель, несколько пластмассовых бутылочек и пара одноразовых стаканчиков.



Возьмите несколько основных цветов, например красный, желтый, синий, зеленый. В стаканчике вы сможете смешать пару цветов и получить совершенно новый цвет. Это увлекательная, развивающая игра! Такой цветной водичкой можно разукрасить снежные фигуры или же нарисовать картину на чистом, белом снегу (для этого сделайте в крышке бутылки маленькую дырочку, можно использовать и пипетку).

«Снежные фигуры»

В снежную погоду интересно устроить во дворе конкурс снежных фигур. Это могут быть звери, персонажи сказок, машины, ракеты, самые разные предметы. Фигуры собирают из снежных комков или скатывают большую снежную глыбу, а затем, добавляя детали или отсекая лишнее, превращают ее в задуманную фигуру. Снежные фигуры можно облить водой – они обледенеют и сохранятся дольше, радуя прохожих.

«Царь горы»

Для проведения игры необходимо выбрать возвышенность, которую в дальнейшем будут штурмовать игроки. Это может быть

пригорок, небольшой склон, но все-же самый лучший вариант – большой сугроб, тогда риск получить ушибы будет минимальным. Цель игры – удержаться на вершине горы как можно дольше или определенное время, например 5 минут.

Все участники выстраиваются у подножья «горы» и по команде «На старт! Внимание! Марш!» начинают дружно лезть в гору, стараясь забраться на вершину первым. Игрок, которому это удалось, встает во весь рост и кричит: «Я царь горы!» Затем «царь» должен удерживать свою власть, мешая соперникам достичь вершины и занять его пост. Игроков можно отталкивать руками, но ни в коем случае не ногами! Если кому-то из игроков удалось столкнуть «царя» с вершины горы, он становится новым «царем горы» и т. д.

«Охота на куропаток»

Для игры нужна открытая площадка, на одной стороне которой из снега делается несколько возвышений – гнезд для «куропаток» (равное числу игроков). На другой стороне площадки располагаются «охотники» (3–4 человека).

По сигналу ведущего куропатки вылетают из своих гнезд и начинаю летать по «тундре» (площадке). Как только ведущий крикнет: «Охотники!», куропатки должны быстро вернуться в свои (или чужие) гнезда. Пока куропатки бегут к гнездам, охотники пытаются снежками попасть в них. «Сбитые» куропатки выбывают из игры.

После 3–4 раундов ведущий подсчитывает, сколько куропаток сбил каждый охотник, после чего выбираются новые охотники, а выбывшие куропатки возвращаются в игру.

Считалки

* * *

Цынцы-брынцы, балалайка.
Цынцы-брынцы, поиграй-ка.
Цынцы-брынцы, не хочу.
Цынцы-брынцы, заплачу.
Цынцы-брынцы, дай пятак.
Цынцы-брынцы, выйди так!

* * *

Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана:
Буду резать, буду бить –
Все равно тебе водить!

* * *

До-ре-ми-фа-соль-ля-си –
Села кошка на такси.
А котята прицепились
И бесплатно прокатились.

* * *

Лес, поляна,
Вышла гулять Яна –
Она не заблудилась,
Играть попросилась.

* * *

Жили-были два соседа,
Два соседа-людоеда.
Людоед, людоед,
Пригласи на обед.
На обед попасть не худо,
Выходи-ка ты отсюда!

* * *

Бегал заяц по болоту,
Он искал себе работу,
Да работы не нашел,
Сам заплакал и пошел.

* * *

Со второго этажа
Полетели три ножа:
Красный, синий, голубой,
Выбирай себе любой!

* * *

Точка-точка, запятая,
Минус, рожица кривая.
Палка-палка, огуречик,
Вот и вышел человечек.

Игры дома

«Музыкальные стулья»

Если группа играющих небольшая, то стулья расставляют вдоль линии, разворачивая их по очереди в разные стороны. Для большой группы лучше поставить стулья в круг сиденьями наружу или в обе стороны. Выбирается ведущий – он будет управлять музыкой и следить за стульями.

Звучит музыка, все приплясывая вокруг стульев. Внезапно музыка прекращается. Игроки бросаются занимать стулья. Зазевавшийся игрок, которому не достанется места, выходит из игры, забрав свой стул. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

«Пожарная команда»

Играют 10 и более человек. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие («пожарные») прохаживаются вокруг этих стульев под музыку. Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал: «Пожар!» Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Побеждает тот, кто быстрее всех оденется.

«Крокодил»

Игроки разбиваются на две равные команды. После этого игроки одной команды задумывают слово (которое иногда называют «Крокодил») и выбирают «жертву» – игрока из команды соперников, которому по секрету и сообщают это слово. После этого «жертву» отпускают к своей команде, где он пытается объяснить слово.

При этом ему РАЗРЕШАЕТСЯ: использовать жесты и мимику; принимать любые позы; показывать слово целиком или по частям; кивать или мотать головой: «да» и «нет», но ЗАПРЕЩАЕТСЯ: писать и рисовать; произносить слоги и буквы (даже без звука, одними губами); показывать буквы или передавать буквы языком глухонемых.

Если слово отгадано, команды меняются ролями.

«Испорченный телефон»

Ведущий загадывает слово и шепчет его первому игроку так, чтобы не услышали остальные. Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать. Второй игрок передает слово третьему и так далее. Последний игрок громко называет то, что услышал. Обычно это сильно отличается от загаданного слова.

Для того чтобы результат получился смешнее, нужно говорить очень быстро и тихо.

Ведущим становится последний игрок, а все остальные «сдвигаются» по скамейке. Бывший ведущий садится на место первого игрока.

«Спинки-картинки»

Игроки рассаживаются лицом к спине соседа. На спинку каждому скотчем крепят лист бумаги.

Далее события развиваются по принципу «испорченного телефона». Первому игроку говорят на ухо простое слово, которое

легко нарисовать: цветок, дом, солнце. Он тупым карандашом рисует картинку на спине своего соседа. А тот, руководствуясь только своими ощущениями и догадками, должен решить, что там нарисовано, и сделать аналогичный рисунок на спине впереди сидящего игрока. Главное – не подсматривать, иначе будет неинтересно.

Когда все участники закончат свои рисунки, приступают к оценке произведений юных художников.

«Ладони в ладони»

Два участника стоят лицом друг к другу, ноги вместе, на расстоянии чуть больше вытянутых вперед рук. По сигналу они должны выполнить толчки ладонями в ладони соперника и вывести его из равновесия.

Кто первым сойдет с места – тот проиграл. Можно делать обманные движения, но нельзя касаться никаких частей тела соперника, кроме ладоней.

«Передай посылку»

Перед тем как играть, надо приготовить «посылку» – взять конфету или маленькую игрушку и завернуть ее в несколько слоев бумаги. Игроки садятся в круг, и ведущий говорит: «Мы получили посылку, но я не знаю, для кого она. Давайте узнаем!»

Дети начинают передавать посылку друг другу по кругу, разворачивая по одному кусочку бумаги. Кто развернет последний, тому и достается посылка.

«Перетягивание на пальцах»

Играющие встают у линии: правая нога впереди, левая сзади, вытягивают вперед правые руки и выполняют захват указательными пальцами. По команде начинается перетягивание. Побеждает тот, кто смог перетянуть соперника через линию на свою сторону. Перетягивание можно выполнять разными пальцами как правой, так и левой руки, а также из разных исходных положений: ноги стоят параллельно, стоя на одной ноге и т. д.

«Осьминог»

Игровая зона делится на две части. Одна часть будет морским царством осьминога, другая – берегом. Можно отметить эту границу мелом или договориться, что «море» заканчивается возле шкафа. Выбирается «осьминог», который не может выходить на «берег», но зато остальные участники бегают, где хотят, «купаются в море», стараясь не попасть в «щупальца» осьминога. Если осьминог смог прикоснуться к участнику, тот превращается в «ракушку». Ракушка падает на колени и группируется. Ракушку можно освободить, обежав вокруг нее 3 раза.

«Потяни шнур!..»

На площадке стоят два стула спинками друг к другу на расстоянии 2–3 м, под ними протянута веревка. Ее концы равномерно (на 10–15 см) выступают из-под стульев с обеих сторон.

Игроки разбиваются на пары. Пара садится на стулья. По сигналу игроки должны вскочить, сделать три крута вокруг стульев (каждый бежит вправо), сесть на свой стул, нагнуться и дернуть за шнур. Побеждает игрок, первый вытянувший шнур из-под стула противника. Игра повторяется 3 раза с каждой парой. Затем можно провести соревнование между победителями в каждой паре.

Во время бега нельзя дотрагиваться до стульев или сбивать их. Игрок, задевший стул, считается проигравшим. Нельзя хватать конец шнура, пока не сядешь на стул.

«Петушиный бой»

Для игры потребуются метелочки для смахивания пыли. Желающие участвовать в «петушином бое» принимают следующую позу (для правшей): встают на правую ногу, а левую поднимают к груди, согнув в колене, и прижимают ее левой рукой. В правую руку берут метелочку. Прыгая на одной ноге, игрок пытается с помощью метелочек осалить противника и вынудить его встать на обе ноги. Кто встал на обе ноги, покидает площадку, а его место занимает другой «петух». Победитель определяется по числу побед.

«Камешек»

Играющие сидят на стульях, ладони сложены вместе и лежат на коленях. Ведущий с камешком в руках обходит игроков и делает движение, как будто кладет камешек каждому из них в руки. Одному из игроков он действительно незаметно кладет камешек, затем отходит и зовет: «Камешек, ко мне!» Тот, у кого камешек, подбегает и показывает его. Теперь он будет ведущим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут этого игрока задержать.

«Колечко»

На длинный шнур надевают колечко, концы шнура сшивают. Игроки встают в круг и держат шнур двумя руками сверху. В середине круга стоит водящий, он закрывает глаза и медленно поворачивается 3–4 раза, а игроки тем временем передвигают кольцо по шнуру. Затем водящий говорит: «Я иду искать». В этот

момент кто-либо из игроков прячет колечко в руке. Водящий открывает глаза и старается отгадать, у кого кольцо. Если водящий отгадал, он встает в круг, а игрок, у кого нашли кольцо, идет водить.

«Темный лабиринт»

Игроки выстраиваются в линию и зажмуривают глаза. Затем, с закрытыми глазами, они начинают выполнять команды ведущего: «Два шага вперед, поворот налево, два шага вправо, поворот кругом, шаг влево, поворот налево, четыре шага прямо, поворот на 180˚, два шага назад, поворот направо и т. д.». Затем по команде ведущего «Открыть глаза!» все открывают глаза и смотрят, кто как стоит. Тот, кто стоит не так, как все, выходит из игры. Игра продолжается, пока не остается один самый внимательный игрок.

«Путаница»

Игроки в команде собираются в круг, держась за руки. Не размыкая рук, им нужно как можно сложнее запутать цепочку. Представители от каждой команды идут к соперникам и по сигналу распутывают их путаницу. Выигрывает команда, водящий которой быстрее распутал цепь.

«Цветные пятнашки»

Ведущий произносит слова: «Раз-два-три! Белое (синее, зеленое, серое, красное…) найди!» Играющие сразу же хватаются за названный цвет, где только могут найти его вокруг. Кто не сможет дотронуться до предмета с заданным цветом или будет последним – выбывает из игры. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

Считалки

* * *

Камень, ножницы, бумага,
Карандаш, огонь, вода,

И бутылка лимонада,
И железная рука.
Карманэ-барманэ, цу-е-фа.

* * *

Сива, ива,
Дуба, клен,
Шуга-юга,
Вышел вон!

* * *

Разы, двазы,
Тризы, ризы,
Пятам, латам,
Пыхтум, быхтум,
Дубень, лубень
Маков крест!

* * *

Эна-бэна-рэс,
Квинтэр-квантэр-жэс.
Эна-бэна-раба,
Квинтэр-квантэр-жаба!

* * *

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох,
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!

* * *

Туря, буря,
Зоря, крест.
Филин, дуба,
Вон окрест.
Бац!

* * *

Гномик золото искал
И колпак свой потерял!
Сел, заплакал: «Как же быть?!»
Выходи! Тебе водить!

* * *

Шел котик по лавочке,
Раздавал булавочки.
Шел по скамеечке –
Раздавал копеечки:
Кому десять, кому пять,
Выходи, тебе искать!

* * *

Сладкая слива
Очень красива,
Кислый лимон –
Выйди вон!

* * *

Кот-воркот,
Не сиди у ворот.
Мы считаем до пяти,
А ты выходи!

Конкурсы

«Шарик на блюдечке»

Игроки делятся на две команды и встают друг за дружкой.

Каждой команде дается плоское блюдце с шариком для настольного тенниса. По очереди каждый игрок должен добежать до определенного места, развернуться, прибежать обратно и передать блюдце следующему участнику. Если шарик падает, его нужно вернуть на место и продолжать эстафету. Выигрывает команда, которая закончит соревнование быстрее.

«Уберечь шары»

Участники конкурса делятся на две равные команды. У каждого участника в руках надувной шар. Шары должны быть у первой команды одного цвета, у второй – другого, чтобы не перепутать. Участники встают друг против друга и по сигналу начинают лопать друг у друга шары. Свой шар нужно уберечь, а шары противника любым способом лопнуть. Проигрывает та команда, у которой быстрее закончатся шары.

«Чистюля»

Вам понадобятся две старые простыни. В них нужно вырезать по 3 отверстия: одно под голову и два – под руки. От каждой команды приглашаются 2 игрока. Первый игрок просовывает голову в отверстие для головы, а второй – руки в отверстия для рук. Простынь держат за верхние углы в натянутом положении, в этом могут помочь взрослые. Каждому игроку, у которого из простыни высунуты руки, в одну из них дается зубная щетка, а в другую – расческа. И он должен одной рукой расчесывать голову первого игрока, а другой – чистить ему зубы. Остальные члены команды могут подсказывать. Выигрывает та команда, игроку которой первому удается осуществить оба действия сразу.

«Цепочки»

Каждой команде дается одинаковое количество канцелярских скрепок. Из них нужно как можно быстрее составить одну или несколько цепочек, а затем из этих цепочек выложить на полу заданный рисунок. Обязательное условие: все скрепки должны быть использованы.

«Капуста»

От каждой команды выбирают по игроку, которые будут «капустой». Они должны быть одинаково одеты. По сигналу каждая команда начинает одевать свою «капусту», снимая с себя все, что возможно. В ход могут идти как одежда и обувь, так и аксессуары. Надевать любой предмет можно куда угодно, главное, чтобы в конце ничего с «капусты» не слетело. На конкурс дается минута. Побеждает команда, которая наденет на свою «капусту» большее число предметов.

«Ниточка»

Нужно как можно быстрее намотать нитку определенной длины на карандаш или ложку. Девочки просто наматывают нитку, как веретено, а мальчики могут притягивать привязанную к нитке машинку.

«Неряха»

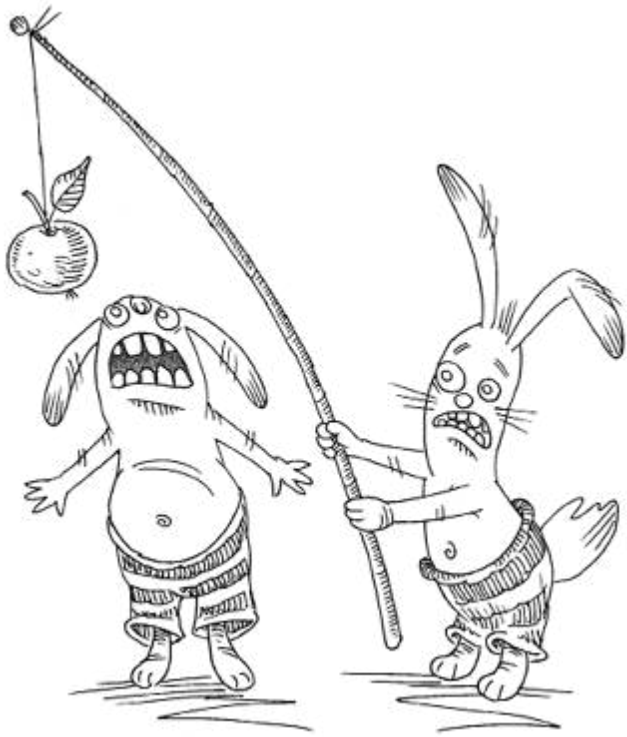
Игроки делятся на пары. Дети становятся плечом друг к другу. На них надевают большую куртку – так, чтобы в один рукав была продета рука одного ребенка, а в другой рукав – рука другого. Задача игроков, как можно быстрее вначале застегнуть все пуговицы, а затем их расстегнуть.

«Замечательный шнурок»

Перед каждой командой размещают лист бумаги, на котором нарисован ослик Иа без хвостика. Хвостик вырезают из тонкого картона и в его основание устанавливают канцелярскую кнопку. От каждой команды выбирается игрок, которому завязывают глаза и дают хвостик. Его задача – на ощупь найти плакат и прикрепить хвостик к ослику. Выигрывает та команда, у которой хвостик прикреплен как можно ближе к тому месту, где он должен быть.

«Кусака»

К веревке за черенки подвязывают фрукты: яблоки, груши и т. д. Веревку с фруктами держат взрослые. Задача игроков – скрестив руки за спиной, откусить кусочек фрукта. Выигрывает та команда, игроки которой полакомятся фруктами быстрее своих соперников.



«Смельчак»

Перед каждой командой ставится чашка с яйцами. Количество яиц соответствует количеству игроков. Ведущий объявляет: «В каждой чашке все яйца вареные, кроме одного. Ваша задача по очереди подбегать к чашке, брать яйцо и разбивать его о свой лоб. Чья команда быстрее найдет сырое яйцо, та и выиграет». Но истинный смысл конкурса в том, что все яйца вареные и проверка на смелость предстоит последним членам команд, которые понимают, что им досталось сырое яйцо. И выиграет тот смельчак, который все-таки разобьет яйцо о свой лоб.

«Липучки»

Вам понадобятся три коробки. Одна побольше – в нее нужно положить свернутые в трубочку листки бумаги, на которых написаны разные части тела (нос, ухо, левая рука, правая нога и т. д.). Эта коробка стоит посередине. По краям, напротив команд, поставьте две коробки поменьше. В них – также свернутые в трубочку листочки, но уже с именами участников команд. Игрок должен подбежать к большой коробке, достать из нее 2 листочка, подбежать к коробке поменьше и взять из нее 1 листочек. Открыть листочки и прочитать надписи. Имя, вытянутое из коробки поменьше, означает игрока, к которому нужно «прилипнуть». Части тела, вытянутые из большой коробки, означают места, которыми нужно прилепиться. Например, Никита вытянул бумажки с надписями «Ира», «Правое плечо», «Ухо». Значит, он должен прилепиться к правому плечу Иры своим ухом. Все игроки бегут по очереди. Если очередь выпала на человека, к которому уже кто-то «прилип», они бегут вместе.

«Кораблики»

Обрежьте пластиковые бутылки так, чтобы получились большие емкости. На дно положите вырезанный из пенопласта кораблик. Конкурс лучше проводить в той комнате, где можно легко протереть пол. Емкости из бутылок можно установить в небольшие тазики. Разбившись на команды, игроки по очереди переносят воду в поварешках, зачерпывая ее в ведре на старте и выливая на финише в емкости. Выигрывает та команда, у которой кораблик быстрее поднимется на поверхность.

«Шарики-веники»

Для этого конкурса потребуется два воздушных шарика и два веника. Каждый участник должны пронести шарик на венике определенную дистанцию (например, от стены до стола), не уронив их и не проколов. Шарик нельзя придерживать рукой.

«Полет на метле»

Для проведения конкурса потребуется два стула и две метлы или швабры. Ребятам предлагается представить, что они превратились в злых волшебников и умеют летать на метле. Задача участников – зажав метлу (или швабру) между ног, добежать до стула, вернуться обратно и передать метлу другому участнику команды.

«Незримая спина»

Ведущий встает лицом к стене и спиной к игрокам. Игроки выстраиваются в линию у порога комнаты. На счет три первый игрок начинает движение. Как только ведущий чувствует, что игрок уже близко и стоит за его спиной, он говорит: «Стоп!» Также происходит и со следующим участником. Ведущему главное, чтобы его не задел игрок, а игроку важно ближе всех добраться до ведущего.

«Прикольные сказки»

Участники встают в круг. Свою правую руку каждый участник стискивает в кулачок, выставляя большой палец вверх. Левую руку надо сложить трубочкой и надеть ее на большой палец соседа. Когда все игроки сцепили руки, ведущий начинает рассказывать сказку, заранее назвав кодовое слово. Услышав кодовое слово, нужно успеть выхватить свою правую руку и поймать соседскую, схватив ее за палец. При этом в сказке можно использовать смешную отсебятину, которая призвана запутывать и сбивать с толку игроков. Например, если кодовые слова «Царевна Несмеяна», то в рассказ можно вставить «Царевну-лягушку», «царевну и семь богатырей» и другие словосочетания со словом «царевна». Услышав его, игроки будут вырываться и хватать руки соседей.

«Собери пугало»

Игроки делятся на две команды. Перед каждой командой набор предметов одежды (шарфы, полотенца, рубашки и т. д.) Нужно соорудить из них «пугало». Выигрывает более креативная команда.

«Моя планета»

Вам понадобятся большие воздушные шары и маркеры. Ведущий говорит игрокам, что шары в их руках – это планеты нашей Вселенной, которые срочно нужно заселить. Каждый игрок рисует на шарике маленьких человечков. Побеждает тот, на чьей планете окажется больше инопланетян.

«Кто сильнее?»

В этом конкурсе участники должны попытаться надуть воздушные шарики за строго отведенное время без помощи рук. Тот, кому это удается, объявляется самым сильным.

«Танцуй или замерзни»

Игроки делятся на две команды и становятся в шеренгу друг напротив друга. Для каждой команды по очереди включают музыку. Задача игроков – танцевать. Но вся команда должна делать одно определенное движение, причем синхронно. Когда музыка заканчивается, ставят музыкальный фрагмент для второй команды, которая танцует свое движение. Движения команд не должны повторяться. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не «замерзнет», не сумев придумать очередное движение.

«Новогодние мешочки»

Два игрока получают по мешочку и встают у столика, на котором в коробке лежат обрывки мишуры, елочные небьющиеся игрушки, а также мелкие вещицы, не относящиеся к новогоднему празднику. Под музыку игроки с завязанными глазами складывают содержимое коробочки в мешочки. Как только музыка стихнет, игрокам развязывают глаза. Выигрывает тот, у

кого в мешке оказалось больше новогодних предметов.

«Собери картошку»

Разложите на полу «картошку» – кубики, шарики и мячики. Каждому игроку дают в руки корзинку и завязывают глаза. Задача – вслепую собрать как можно больше «картошки» и сложить ее в корзину.

«Удержи снежинку»

Этот конкурс проводят на Новый год. Заранее нужно сделать из ваты комочки, напоминающие снежинки. По сигналу ведущего участники начинают дуть снизу на свой комочек так, чтобы он летал. Побеждает участник, чья «снежинка» пролетала дольше всех.

«Наряди елочку»

Около каждой команды ведущий располагает коробку с елочными небьющимися игрушками. На расстоянии от команд стоит по небольшой искусственной елочке. Первые игроки берут из коробки одну игрушку, бегут к елочке своей команды, вешают игрушку и возвращаются обратно – и так до последнего игрока. Выигрывает команда, первая нарядившая елочку.

«Конфетки»

На Новый год недостатка в конфетах не бывает. Предложите детям веселый конкурс – кто наберет в руки больше конфет. В карманы и за пазуху конфеты прятать нельзя. После определения победителя объявите, что в качестве приза эти конфеты игроки могут съесть!

Игры в дороге

«Мой глаз – алмаз»

В эту игру можно играть в поезде и машине, в аэропорту во время ожидания рейса. Выбираем цвет предметов, которые будем искать, например красный. И начинаем игру: «Мой глаз – алмаз видит красную… машину. Мой глаз – алмаз видит красное яблоко. Мой глаз – алмаз видит красную шляпу». Искать можно круглые, полосатые вещи.

«Я возьму с собой»

Это усложненная версия игры «Мой глаз – алмаз». Представьте, что вы отправляетесь в путешествие и берете с собой какие-то вещи. Придумайте правило, согласно которому вы будете брать только… зеленые предметы. Затем вы говорите: «В дорогу я возьму… лягушку». Дети спрашивают, можно ли взять с собой апельсин? Апельсин не зеленый, следовательно, нельзя. Можно ли взять с собой огурец? Вы отвечаете: «Можно» (огурец – зеленый). Побеждает тот, кто разгадает правило.

Правила могут быть как простыми (например, то, что умещается в портфель, все круглые вещи), так и сложными (ваше имя и все предметы начинаются на одну букву; слова иностранного происхождения).

«Розы – морозы»

К любому слову необходимо придумать рифму. Например, вы говорите: «Палка». Ребенок: «Галка или скалка».

«Хорошо – плохо»

Вместе с ребенком придумайте, о каком событии или явлении вы хотите поговорить. Например, идет дождь. Что в этом хорошего? Растения получают влагу. Можно пошлепать в сапогах по лужам. Можно увидеть радугу. Под дождем растут грибы. Когда все хорошие варианты исчерпаны, переходим к поиску плохих последствий. Не погуляешь, слишком мокро и холодно. Урожай пропадает на полях. Животные прячутся, им холодно и их не увидишь. Эта игра учит смотреть на события с разных точек зрения.

«Растение, животное, минерал»

Ведущий загадывает какое-нибудь животное, растение или минерал. Задача остальных – задавая вопросы, угадать, что это такое. Умение задавать вопросы – очень важный навык для развития ребенка. На первых порах требуется активное участие в игре взрослых.

«Слова»

Играть в города – самую распространенную версию этой забавы – умеют все. Суть игры в слова такая же: придумывать слова, продолжая цепочку. Первый игрок называет любое слово, например РЫБА, следующий должен придумать слово на последнюю букву слова РЫБА, то есть на «А». Например, АРБУЗ. Ход переходит к следующему игроку, который придумывает слово на «З». Когда ребенок долго думает, чтобы не тормозить игру, начните медленно считать до 10. Если слово так и не пришло на ум, игрок пропускает ход.

«Кочерга»

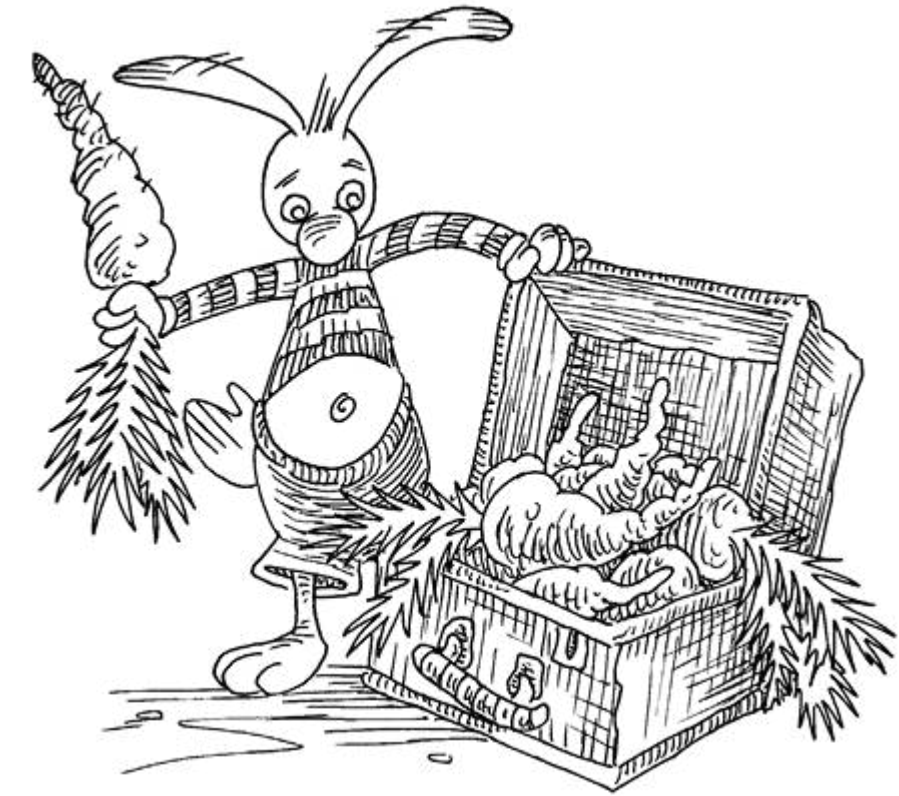
Попросите ребенка выбрать себе имя из кухонных принадлежностей: кочерга, тарелка, вилка. На все вопросы, которые вы будете задавать, ребенок должен отвечать этим словом. Предупредите, что смеяться нельзя. Например: «Как зовут?» – «Кочерга». – «А маму?» – «Кочерга». – «А питаешься чем?» – «Кочергой». – «А бабушка с дедушкой у тебя кто?» – «Кочерги».

«Снежный ком»

Вы говорите любое слово, которое пришло вам в голову. Ребенок повторяет ваше слово и придумывает свое. Вы повторяете первые два слова, добавляя новое слово. Так слова нарастают, как снежный ком.

«Я пакую чемодан»

«Я пакую чемодан, – говорите вы, – и кладу зубную щетку, носки, расческу…» Попросите ребенка повторить все, что вы положили в чемодан. Если ребенок вспомнил все, пусть добавит свой предмет. Эта игра напоминает «Снежный ком», но тематически связана с дорогой.



«Вам барыня прислала сто рублей»

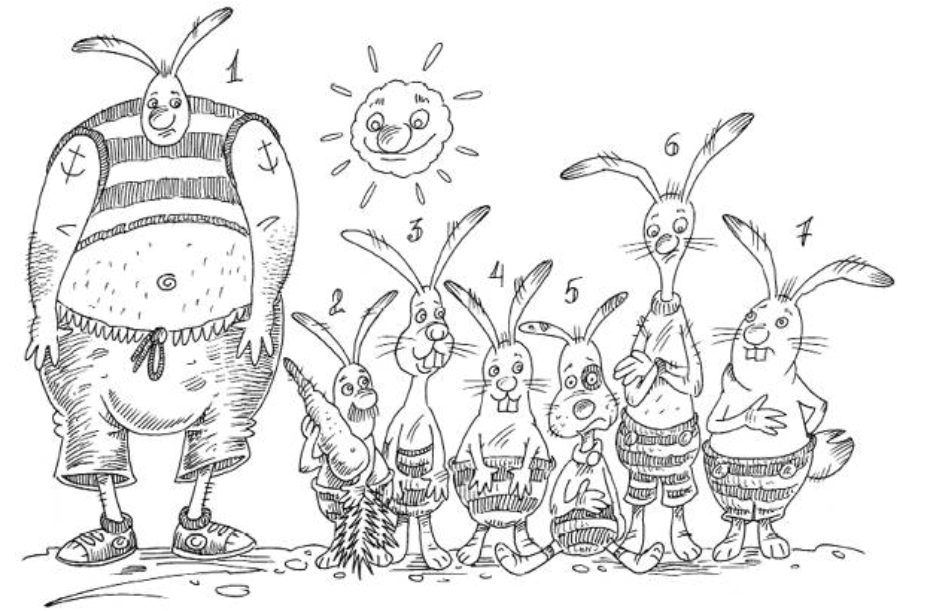
Суть игры в том, что ведущий задает вопросы. Отвечая на них, нельзя говорить «да» и «нет», нельзя выбирать черное или белое. Вы начинаете игру:

Вам барыня прислала сто рублей,
Что хотите – то купите,
Черного – белого не берите,
«Да» и «нет» не говорите.
Вы поедете на бал?

«Да!» – радостно кричит ребенок. И… игра начинается сначала.

«Числа»

Можно считать вместе все что угодно: мелькающие за окном поезда или машины столбы, ворон, бородатых мужчин, собак, кошек, грузовики и т. д.



«Номерные таблички»

Каждый выбирает любое число от 0 до 9. Задача: найти 5 машин с номерными знаками, содержащими выбранное число.

«Ассоциации»

Считалочкой выбирается первый игрок. Он начинает игру: загадывает слово (существительное), которое нужно в уме поделить на слоги. Затем нужно придумать слова (тоже существительные в единственно числе), которые бы начинались с букв каждого из слогов. Дальше игрок вспоминает слова-ассоциации, которые подходили бы к каждому слову, содержащему буквы из слогов главного слова. На каждое слово можно придумать максимум 3 слова-ассоциации. Эти слова ведущий и называет. Остальные участники должны отгадать эти слова и главное слово.

Ведущий может подсказывать игрокам, когда они отгадывают слова, таким образом: «очень холодно», «холодно», «тепло», «еще

теплее», «горячо», «угадал». Свои варианты игроки должны называть по очереди.

Например, ведущий игрок загадывает слово «го-ло-ва». К каждому слогу придумывает слово, в котором также содержится этот слог: «го» – голубь; «ло» – лошадь; «ва» – вагон. Затем он придумывает и называет слова-ассоциации к ним: голубь – птица, памятник; лошадь – луг, грива; вагон – вокзал, пути. Один из игроков называет свои варианты: «чайка», «конь», «вагон». Ведущий игрок должен подсказать участнику: «тепло», «еще теплее», «угадал».

Список использованных источников

Гуреев Н. Активный отдых. – М.: Советский спорт, 1991.

http://allforchildren.ru/games

http://amudra.ru/?p=168

http://sportbox.by/vse-o-sporte/podvizhnye-igry-dlya-detej-10-12-letnego-vozrasta.html

http://www.alegri.ru/deti/vospitanie-i-razvitie-rebenka/igry-dlja-detei/podvizhnye-igry-dlja-detei-ot-7-do-10-let.html

http://www.inteltoys.ru/articles/cat4/article330.html

http://mumskids.ru/article/categoryid/107

http://www.toybytoy.com/game/winter_games_in_the_street

http://mama.ru/articles/10-semeinyh-konkursov-na-novyi-god

http://mama.ru/articles/10-semeinyh-konkursov-na-novyi-god

http://kotulskaya.ru/zakalivanie-detej/zimnie-igry-dlya-detejna-na-ulice/

http://sygrayka.ru/games/zimnie-igry/car-gory

http://bebiklad.ru/igra/detskie-konkursyi-dlya-domashnego-prazdnika#ixzz3PLXwmov0

http://bebiklad.ru/igra/igryi-s-peskom#ixzz3PLbYLG3e

http://klub-drug.ru/%d0%b8%d0%b3%d1%80%d1%8b/podvizhnye-igry-dlya-detey-2-3-4-5-6-7-let.html

http://trishara.com/birthday/konkursy/dlya-detej-10-11-12-let.html